

## VALORIZAÇÃO DO ENSINO COM AUXÍLIO DA LINGUAGEM PLÁSTICA DOS QUADRINHOS

## VALUATION OF TEACHING WITH THE AID OF THE PLASTIC LANGUAGE OF THE COMICS

Marina Peixoto Rufino Gazem de Carvalho<sup>1</sup>

Adriano de Almeida Ferraiuoli<sup>2</sup>

Juliana Peixoto Rufino Gazem de Carvalho<sup>3</sup>

Eliseu César Miranda Vaillant<sup>4</sup>

### Resumo

O presente trabalho apresentará o projeto de extensão que teve como objetivo o aprimoramento discente a partir da produção de revistas de histórias em quadrinhos desenvolvidas por alunos em ambiente escolar. O Projeto intitulado “Curso de Desenho Artístico” iniciou-se em 2016, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF), Campus Campos Centro, na cidade de Campos dos Goytacazes, RJ. O desenvolvimento do mesmo, contou com a atuação do próprio coordenador, Adriano Ferraiuoli e dois bolsistas de extensão, junto a alunos previamente selecionados para participarem do curso. Durante as aulas práticas e teóricas em desenho artístico, a temática foi voltada para a criação e produção de histórias em quadrinhos, sendo criada a revista em quadrinhos: *Almanaquiff*. Em um prazo de um semestre, para elaboração. O processo criativo foi de total interação com os alunos, incentivando a comunicação e a tomada de decisão, visto a criação em conjunto da revista. Devido ao sucesso e aceitação da primeira edição, foi criada a segunda, apresentando uma nova proposta, porém ainda envolvendo histórias e desenhos inéditos, criados pelos discentes.

**Palavras-chave:** desenho artístico; história em quadrinhos; *design* editorial; educação.

### Abstract

This work will present the extension project that aimed to improve students from the production of comic books magazines developed by students in a school environment. The Project entitled “Artistic Design Course” started in 2016, at the Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF), Campus Campos Centro, na cidade de Campos dos Goytacazes, RJ. The development of the same, counted on the performance of the coordinator, Adriano Ferraiuoli and two extension scholarship holders, together with students previously selected to participate in the course. During practical and theoretical classes in artistic design, the theme was focused on the creation and production of comic books, creating the comic book: *Almanaquiff*. Within one semester, for elaboration. The creative process involved total interaction with students, encouraging communication and decision-making, given the joint creation of the magazine. Due to the success and acceptance of the first edition, the second was created, presenting a new proposal, but still involving unpublished stories and drawings, created by the students.

**Keywords:** artistic *design*; comics; editorial *design*; education.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Tecnologia em *Design* Gráfico (IFF), Marina Rufino, marinarufino@hotmail.com;

<sup>2</sup> Mestre (UENF), Professor (IFF), Adriano de Almeida Ferraiuoli, adriano.ferraioli@iff.edu.br;

<sup>3</sup> Mestre (UENF), Doutoranda (UENF), Juliana Rufino Arquitetura, julianarufino.arq@gmail.com;

<sup>4</sup> Especialista (IFF), Professor (IFF), Eliseu César Miranda Vaillant, eliseu.vaillant@gmail.com.

## 1. Introdução

Com a ascensão da tecnologia no mundo atual, o que mais se encontra, são pessoas ligadas e focadas em seus celulares e, na maioria das vezes, tem-se isso como uma evolução para a humanidade. Mas até que ponto? Revistas impressas estão sendo deixadas de lado, instrumentos usados muitas vezes na educação como gibis, que estimulavam crianças e adolescentes não vêm sendo tão procurados como antigamente. Mas o que não se percebe é que esses meios de comunicação como livros e revistas são de extrema importância para formações de opiniões e até mesmo para a cultura. Já que desenhos estimulam a criatividade e interação social de forma mais simplificada com o público. (DARNTON, 2010; CHIZZOTTI, 2003)

Para algumas pessoas o assunto pode parecer vago e distante, o que as fazem pensar que não conhecem muito sobre histórias em quadrinhos (HQ). Porém, há muitos anos que elas fazem parte do cotidiano. A primeira delas registrada foi criada pelo artista e autor Richard Outcault no ano de 1895, a *The Yellow Kid*. A partir de então, muitas foram as histórias que contribuíram para a evolução dos quadrinhos. Certamente, em uma esfera global, a maioria dos leitores já teve contato com algum título de HQ existente. Essas histórias fizeram parte do imaginário e da vida de muitas dessas pessoas. (FONSECA, 1990)

Alguns exemplos renomados e facilmente reconhecíveis são: a Turma da Mônica, Calvin e Haroldo, Mafalda, Mickey Mouse, O Gato Félix, entre outros títulos. Além destes, cabe salientar que, atualmente, o segmento dos super-heróis encontra-se em destaque. Esses despertam grande interesse em jovens de variadas faixas etárias, com suas histórias de personagens importantes, por exemplo: X-Men, Homem-Aranha e Batman. Devido à importância de cada uma dessas HQs para o universo artístico do desenho, elas são referências essenciais. Não somente para esse estudo, como também fonte de inspiração para os alunos do projeto. (DE LIMA, 2011)

Logo, este artigo apresenta o projeto de extensão que visou a produção de revistas de histórias em quadrinhos desenvolvidas inteiramente por estudantes em ambiente escolar. O trabalho é um produto do Curso de Desenho Artístico e refere-se ao edital nº 139 de 17 de dezembro de 2015. O desenvolvimento do processo ocorreu nas instalações do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF), Campus Campos Centro, na cidade de Campos dos Goytacazes-Rj.

O projeto usou o desenho como ferramenta de aprendizagem e valorização dos alunos participantes, salientando a importância dentro de um contexto social. Para tanto, inicialmente, a partir de uma triagem, foram selecionados os alunos interessados em fazer parte do processo. Em seguida, como uma ação em conjunto, foi criado um nome adequado que representasse o produto deste projeto institucional. Este nome deveria ser capaz de traduzir, de forma espontânea, o compilado de histórias em quadrinhos autorais que seriam criadas. (LEITE, 2008)

A revista, então, recebeu nome Almanaquiff, que simboliza a junção das palavras “almanaque” e “IFF”. O seu conteúdo reuniu roteiros autorais com desenhos originais, criados e elaborados integralmente pelos participantes do projeto. Além disso, durante o curso, os alunos foram capazes de desenvolver a competência de apresentar e compartilhar técnicas, experiências e conhecimentos sobre o assunto. Todas essas habilidades contribuíram para um melhor desempenho e evolução artística dos alunos. Bem como manteve um espaço de convívio, aperfeiçoamento, transformação, troca de ideias e diálogos. (OSTROWER, 2009; VIGOTSKY, 2010)

A metodologia adotada foi a abordagem qualitativa, como reflexão e análise com utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em um contexto de pesquisa-ação, observação participante e bricolagem. Nas quais o coordenador/pesquisador e seus bolsistas não foram meros observadores dos fatos, mas, participaram ativamente do processo de pesquisa. Portanto, todos aproveitaram e compartilharam seus conhecimentos artísticos em suas práticas pedagógicas. Tem-se como um exemplo desse método um bolsista que participou da revista. Este aluno desenvolveu uma história em quadrinhos, o que motivou, ainda mais, os envolvidos. Além disso, os bolsistas estavam presentes não somente para acompanhar os autores e sim para ajudar em tudo o que fosse possível e preciso. Ou seja, auxiliar na criação de roteiro coerente, auxiliar nas posições dos personagens, recolher desenhos originais para transformar em arquivos, acompanhar impressões e demais processos e principalmente coordenar todo o cronograma do curso. (BALDISSERA, 2001; LÜDKE, 2010; MARTINS, 1996)

As aulas foram ministradas uma vez por semana, mas tendo a possibilidade da utilização da sala por parte dos estudantes quando precisassem, desde que, fossem acompanhados por pelo menos um dos bolsistas. Na primeira edição, foram selecionados doze alunos. Estes foram previamente avaliados de acordo com seus portfólios e interesse no assunto. Independentemente do nível de escolaridade e graduação em desenvolvimento. Logo, observou-se que a maioria era de áreas ligadas de alguma forma ao desenho, como graduação em *Design Gráfico*, *Arquitetura e Urbanismo* e *Engenharia*. Por fim, nove alunos finalizaram suas histórias e isso foi considerado um ponto positivo para o projeto, visto que devido a outros afazeres decorrentes dos estudos, são comuns altos níveis de evasão, o que não ocorreu neste caso. Todos os alunos-autores foram de total relevância, já que sem eles não seria possível concluir, com êxito, a revista.

Para a elaboração das histórias presentes no *Almanaquiff*, foi disponibilizada a sala de Artes destinada às aulas de Desenho do Ensino Médio e das graduações. Nela os alunos tiveram toda a liberdade para criar e colocar em prática as suas ideias. Isso porque contaram com o auxílio de materiais, como folhas (em tamanhos A3 e A4), lápis, nanquim (que é utilizado para a finalização dos desenhos), bonecos articulados de madeira e a mesa de luz, um equipamento que chegou recentemente, onde eles editaram e fizeram a arte-final dos seus desenhos, dando uma qualidade ainda melhor para o trabalho. A sala é um espaço dinâmico, descontraído e de total interação entre alunos, bolsistas e professor. Durante o projeto, novas e tradicionais formas de ensino do desenho caminharam juntas. Dentre elas, cita-se o uso de voluntários para desenhos de anatomia difíceis, as quais foram associadas ao boneco articulado. Com isso, era possível ter uma noção básica das medidas corporais humanas e técnicas como desenho contínuo, desenho cego, entre outras. (LUBART, 2007)

## 2. Referencial Teórico

História em Quadrinhos é todo registro que é feito em forma de imagens estáticas que narrem um evento, não importando quando tenha sido realizado, seja ele em paredes de caverna, numa folha de papel ou qualquer outra superfície, assim como o material utilizado para o registro e o grau de tecnologia disponível. (E. GUIMARÃES, 1999)

A partir de 1980, os quadrinhos foram sendo utilizados por escolas nas classes de alfabetização. O que indica a relevância dessa ferramenta de ensino, resultado da inserção de conteúdos relativos à ética, consumo e cidadania. Os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança quando são bem administrados, pois são uma linguagem altamente

dinâmica. (S. BONIFÁCIO, 1968; DUARTE JUNIOR 2008; PEIXOTO, 2008)

Além disso, os HQs não somente possuem informações na linguagem verbal, mas principalmente na forma de linguagem não verbal e isso se dá através de ilustrações que contam com detalhes as histórias. Favorecendo e enriquecendo as cenas que são apresentadas. Outro fator importante de se ressaltar é o baixo custo de uma HQ. Logo, esta se torna bem acessível ao público, atingindo diversas classes sociais e idades. (PRADO; DE SOUSA JUNIOR; PIRES, 2017)

Paralelamente, estes tipos de histórias facilitam o aprendizado de conteúdos curriculares e o seu uso é recomendado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Portanto, essa área que é dominada pelo *design* gráfico, devido aos processos de criação e produção, quando age em conjunto com práticas didático-pedagógicas, torna-se uma alternativa enriquecedora para a educação. (M. BRAGA, 2007; FREIRE, 2010)

É válido explicar que a narrativa de uma história em quadrinhos é dada através de sequências de imagens, continuidade das histórias dos personagens e também por diálogos. Esses podem contar com o auxílio de balões (ou globos) de fala. Assim sendo, utilizando-se do texto verbal e não verbal como já mencionado. A partir desses elementos essenciais, torna-se imprescindível a análise e percepção de todos os traços e detalhes, para a correta e coerente leitura deste tipo textual. (FONSECA, 1990)

Em suma, o *design* editorial é um dos diversos campos do *Design* Gráfico e bastante visado pela sua relevância em entregar um produto final de forma clara, organizada e que chame atenção do seu público-alvo. Porém, para que isso seja possível, existe todo um estudo que leve em consideração desde a construção de grid, a tipografia, fotografia e espaçamentos até a finalização dos arquivos. Logo, a criação, diagramação e realização de uma revista de HQ tem que incorporar todos os diversos elementos que compõem o *design*. (DO DESIGN, O. V, 2003; CAUQUELIN, 2005)

### 3. Análise dos Dados

Este tópico abordará separadamente as edições das revistas, sendo divididos em primeira e segunda edição.

#### 3.1. Primeira Edição

O projeto iniciou-se a partir de reuniões semanais (Figura 1a), as quais os alunos tinham aulas e suporte do professor de desenho. Nesse contexto, foram abordados temas como luz e sombra, formas do corpo humano, proporção e também a parte de edição que inclui o *grid* das páginas, ou seja, a distribuição dos quadrinhos na folha. Dessa forma, os primeiros traços surgiram (Figura 1b) e com eles, também os estudos de personagens.

As revistas foram impressas na Pró-Gráfica, gráfica do IFF. Após a finalização dos desenhos em papel A3 e definição de roteiros, as folhas foram digitalizadas e editadas no Photoshop. Este programa de edição computacional possibilitou a inclusão das falas dos personagens e as finalizações dos traços. Com o arquivo pronto, iniciou-se o processo de impressão (Figura 2a). A turma, nesse momento, foi dividida em equipes, devido a grande quantidade de processos até sua finalização. Os alunos atuaram também na supervisão dos processos finais de impressão, sendo dois deles responsáveis pelo monitoramento, separação das revistas e organização. Em paralelo, outros fizeram o deslocamento das revistas impressas

para o local aonde as folhas eram dobradas ao meio, uma por uma (Figura 2b), e por fim, encaminhadas à gráfica novamente. Os últimos processos foram o grampeamento (Figura 2c) e refilamento, quando as sobras de papel eram cortadas. Dessa maneira, o projeto foi ganhando forma. A sua primeira edição contou com 300 (trezentos) exemplares da revista em escala de cinza (Figura 3). Foi um trabalho considerado inteiramente em conjunto, onde os alunos participaram ativamente de todas as etapas incluindo, o seu lançamento.

**Figura 1: (a) Primeiro encontro com a turma; (b) Processo criativo.**



a

b

Fonte: Acervo dos autores

**Figura 2: (a) Impressão; (b) Folhas sendo dobradas; (c) Revista sendo grampeada.**



a



b



c

Fonte: Acervo dos autores

**Figura 3: Revistas impressas.**



Fonte: Acervo dos autores

Para o lançamento utilizou-se ainda outra técnica de impressão, a serigrafia (Figura 4). Esta é uma das técnicas muito comuns para estampas de roupas. O logotipo da revista foi aplicado nas camisas disponibilizadas pelos alunos, para que os autores fossem reconhecidos no lançamento. Esse processo também foi realizado de forma manual pelos bolsistas, com o auxílio de equipamentos que a instituição de ensino disponibilizou.

**Figura 4: Camisas estampadas com logo.**



Fonte: Acervo dos autores

A revista (*Almanaquiff*) foi lançada na 23ª Semana do Saber Fazer Saber, tradicional evento do IFF que ocorreu do dia 09 a 11 de novembro de 2016. A importância do evento é amplamente conhecida. De acordo com o site [[www.saberfazersaberiff.wixsite.com/projeto](http://www.saberfazersaberiff.wixsite.com/projeto)], sua organização ocorre pelo Campus-Centro desde 1987, época em que a Instituição de Ensino ainda era denominada Escola Técnica Federal de Campos. A comunidade acadêmica e institucional a considera como uma forma de prestação de contas à sociedade em relação as produções na instituição. Durante o lançamento estavam presentes todos os autores (Figura 5) e colaboradores da revista, bem como o professor Adriano Ferraiuoli, coordenador do projeto.

**Figura 5: Lançamento da *Almanaquiff* com a participação dos autores e coordenador.**



Fonte: Acervo dos autores

Com um total de três dias de feira, foram distribuídas aproximadamente 100 (cem) cópias por dia. O critério adotado para a distribuição foi a realização de uma dinâmica (Figura 6). Logo, ganhou a revista quem acertou alguns nomes de personagens que estavam dispostos através de silhuetas. Existiu um mínimo de acertos e quem os acertava, ganhava a revista. O lançamento foi um sucesso, os alunos do curso interagiram diretamente com o público. Além disso, realizaram desenhos ao vivo e ainda proporcionaram momentos de autógrafos para os que adquiriam as revistas.

**Figura 6: Dinâmica para distribuição das revistas e autores autografando as revistas.**



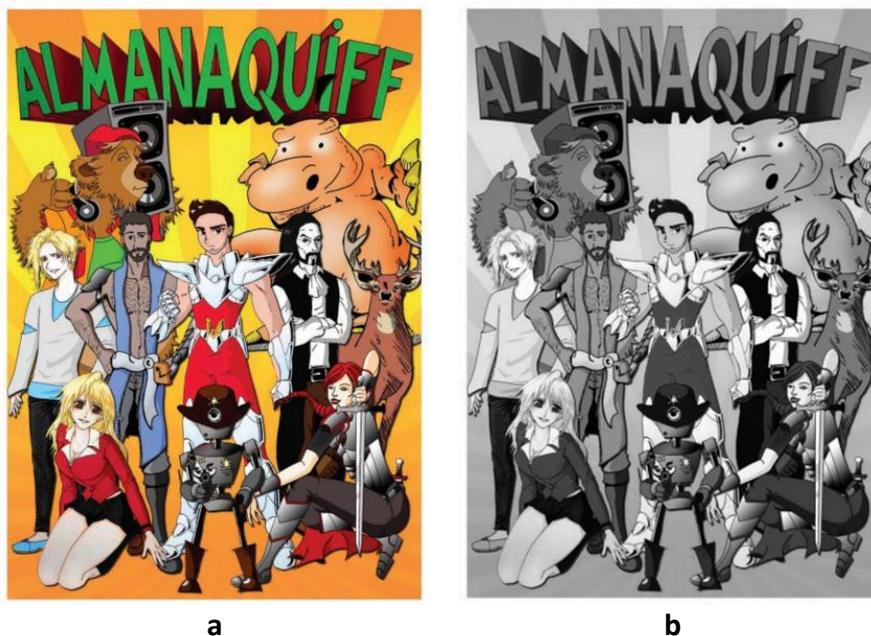
Fonte: Acervo dos autores

O objetivo inicial do projeto era produzir o *Almanaquiff* somente na forma impressa. No entanto, com a comprovação do sucesso do lançamento, percebeu-se a necessidade de

disponibilizá-la também em formato digital. A finalidade foi gerar uma economia quanto à sua impressão e também para que fosse possível alcançar um número maior de visualizações. Visto que, segundo Darnton (2010), deve-se buscar possibilidades de aliar livros/revistas com os meios de comunicação que se fazem presentes através de redes sociais. Portanto, a revista encontra-se disponibilizada online no seguinte URL: <https://www.issuu.com/mcdesignilustracao/docs/almanaquiff>.

Na Figura 7 são mostradas as variações de capas da revista lançada na primeira edição. Assim como todo o processo, ela também foi pensada em grupo. Deste modo, todos os alunos participaram da montagem, cada um dando a sua opinião, em relação às posições dos personagens e ordem dos elementos. Até que resultou nas imagens apresentadas, tendo as variações para a versão digital (colorida- Figura 7a) e impressa (escala de cinza – Figura 7b).

Figura 7: (a) Capa Colorida 1ª edição e (b) Capa em escala de cinza.

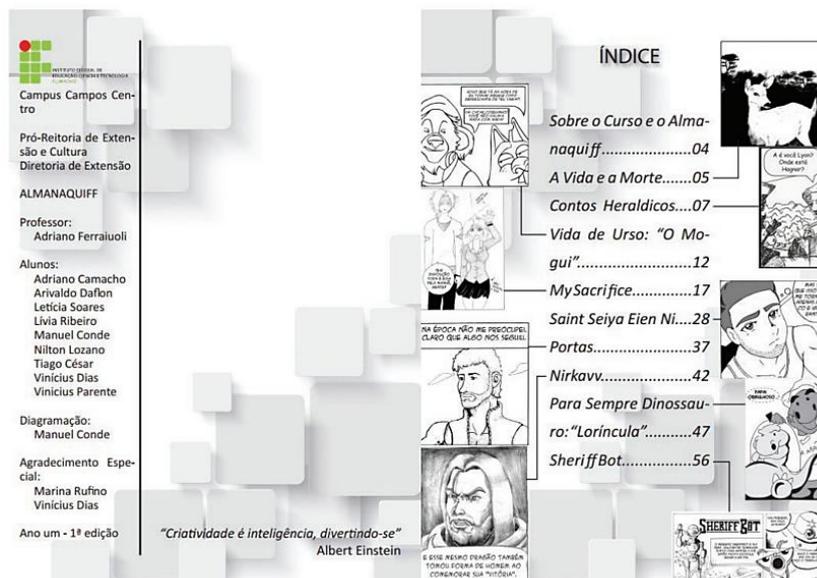


Fonte: Acervo dos autores

A diagramação (Figura 8) da primeira edição da revista foi feita pelo *designer* gráfico Manuel Conde que cursou Arquitetura e Urbanismo e *Design* Gráfico no IFF. O mesmo também participou como autor em uma das histórias apresentadas.

Na Figura 9 visualiza-se o Facebook do *Almanaquiff*. Ele foi criado para facilitar a divulgação e também para que o projeto atingisse de forma mais ágil o seu público-alvo. Bem como diz Silva (2010) sobre a importância do ambiente digital, criou-se a página para que as pessoas soubessem um pouco de como foi o processo de criação da mesma. Nele encontram-se também informações sobre a história das HQ's para que os interessados possam conhecer um pouco mais do assunto e do projeto.

Figura 8: Diagramação da revista.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 9: Facebook da Almanaquiff.



Fonte: <https://www.facebook.com/almanaquiff2016/>

### 3.2. Segunda Edição

Devido o grande interesse de alunos de toda a instituição durante a 23ª Semana do Saber Fazer Saber, uma segunda edição do *Almanaquiff* foi pensada e produzida, porém com o objetivo um pouco diferente. Além de conter histórias autorais, esta também estimulou alunos que estavam iniciando no desenho. A partir de então surgiu a ideia de revelar alunos participantes das aulas de desenho do Ensino Médio, que se destacaram durante o ano letivo. Dois alunos foram escolhidos e tiveram seus desenhos inseridos nessa segunda edição da revista. Outro diferencial desta edição foi divulgar relato e um pouco mais do trabalho de um dos alunos-autores que atuou na primeira versão. Dessa forma, o autor pôde contar como foi sua experiência em trabalhar no projeto.

O projeto editorial desta nova revista (Figura 10) foi realizado por Marina Rufino, bolsista, que por sua vez, cursava Tecnologia em *Design* Gráfico na Instituição. A diagramação (Figura 11a e 11b) foi repensada para que continuasse trazendo novidades para o público. No final, a revista totalizou 56 páginas e as cópias foram impressas pela Pró-Gráfica do IFF. Em seguida os detalhes de acabamento foram feitos manualmente. Logo, as revistas foram grampeadas e refiladas. A segunda edição encontra-se disponível também em formato digital e pode ser acessada na URL: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/60289948/almanaquiff-2-edicao>

Figura 10: Capa da Almanaquiff- 2ª edição.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 11: (a) Layout de apresentação dos autores. (b) Índice da Almanaquiff- 2ª edição.



a

b

Fonte: <https://fnpasmacae.wordpress.com/>

Desta vez, o lançamento foi realizado em um Congresso que aconteceu no IFF Macaé, o Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, FNPAS em 2017 (Figura 12) e também contou com a presença dos autores/alunos. O projeto foi apresentado para os colegas presentes e após a apresentação aconteceu o seu lançamento com distribuição dos exemplares no formato de troca com outros autores presentes que também lançavam suas criações.

Figura 12: FNPAS-IFF Macaé onde foi lançada a 2ª edição da *Almanaquiff*.



## Apresentação

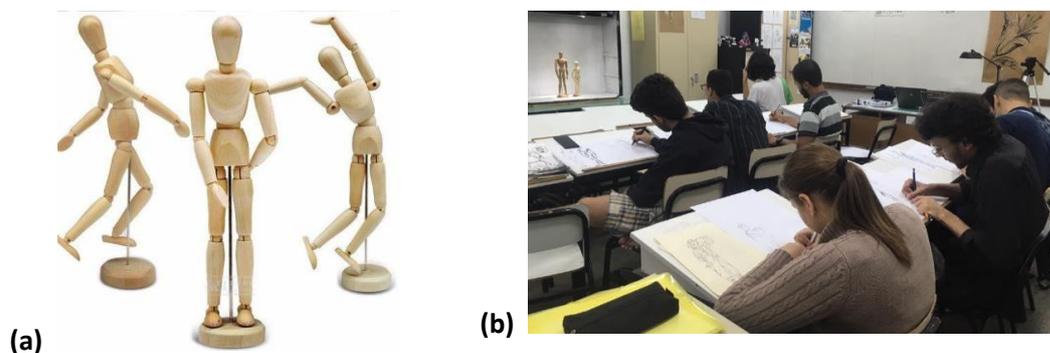
Promovido pela Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) em parceria com a Fanzinoteca IFF Macaé e com o Instituto Federal Fluminense de Macaé (RJ), o IV Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS), terá como tema "Os quadrinhos e a diversidade".

Fonte: <https://fnpasmacae.wordpress.com/>

## 4. Obstáculos e Soluções Durante o Processo

Durante esse período, foram identificadas algumas dificuldades dos alunos em relação a técnicas como: luz e sombra, proporção do corpo humano e perspectiva dos cenários. Para sanar essas deficiências, foram ministradas aulas que abordavam esses tópicos. Um facilitador da aprendizagem foi o boneco articulado (Figura 13a e 13b). Com ele eram simuladas posições que os personagens poderiam estar, conseqüentemente a visualização e noção de proporção dos membros permitiam maior exatidão na execução dos desenhos.

Figura 13: (a) Boneco articulado; (b) Aula- Boneco articulado.



Fonte: (a) [www.atendimentoaoconsumidor.com.br/assistencia-tecnica-garantia-boneco-articulado-manequim-madeira-0-cm-desenho-modelagem/](http://www.atendimentoaoconsumidor.com.br/assistencia-tecnica-garantia-boneco-articulado-manequim-madeira-0-cm-desenho-modelagem/); (b) Acervo dos autores

## 5. Considerações Finais

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou um resultado que atingiu as expectativas propostas no início do trabalho. Entende-se que História em Quadrinho é ferramenta de estudo, porém não tem sido tão bem aproveitada. Portanto, o projeto visou incentivar o uso das HQs, principalmente por elas permitirem que conteúdos de qualidade sejam trabalhados de forma dinâmica com os alunos. Nesse sentido, a utilização de arte sequencial para a formação cultural do aluno, foi definida como relevante, visto que, atualmente tem-se uma escassez no que diz respeito à interação entre revistas e/ou livros com os alunos.

Com a realização do projeto, o objetivo principal de produzir uma revista de histórias em quadrinhos em conjunto com alunos do IFF, foi alcançado com sucesso e como comprovação teve a produção da sua segunda edição. Houve ainda um estímulo quanto o aperfeiçoamento de técnicas para àqueles que já gostavam dessa forma de comunicação.

É importante ressaltar que os alunos tiveram total amparo do professor e dos bolsistas. Como resultado foi perceptível a melhora na capacidade técnica para o desenvolvimento de roteiros e desenhos, bem como a vivência em todas as etapas de edição de revista. A disciplina dos envolvidos e a entrega para com o projeto, foram de fundamental importância. Durante o processo destacaram-se também, a comunicação e interação entre os participantes, visto que, era primordial essa troca entre eles.

É válido ressaltar que o projeto foi apresentado em congressos como o CONEPE (Congresso de Ensino, Pesquisa e Extensão) que aconteceu do dia 12 a 14 de dezembro de 2017 e também no FNPAS (Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial) do dia 25 a 27 de julho de 2017, esse congresso teve como tema “Os quadrinhos e a diversidade”.

Por fim, para futuras produções, recomenda-se novas seleções de participantes para que o conteúdo seja sempre renovado. Bem como a inserção, cada vez maior, de assuntos do universo afetivo e sociocultural dos alunos.

## Agradecimento

Agradecemos à Pró- Reitoria de Extensão e Cultura e Diretoria de Extensão e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense-Campos Centro pela oportunidade de colocar em prática esse projeto e por dar um suporte que foi de fundamental importância para a sua execução.

## Referências

- BALDISSERA, A. (2001). **Pesquisa-ação**: uma metodologia do “conhecer” e do “agir” coletivo. Sociedade em Debate.
- BONIFACIO, S. D. F. (2005). **História e (m) quadrinhos**: análises sobre a História ensinada na arte seqüencial.
- BRAGA, M. C. G. (2007). **Estratégia on-line para capacitação de professores em Aprendizagem por meio das HQs**: Abordagem Centrada na Educação Através do *Design* (EdaDe).
- CAUQUELIN, Anne. (2005). **Teorias da arte**. São Paulo: Martins Fontes.
- CHIZZOTTI, Antônio. (2003). **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. São Paulo: Cortez.

- DARNTON, R. (2010). **A questão dos livros: passado, presente e futuro.** Editora Companhia das Letras.
- DE LIMA, M. S. (2011). **Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos.**
- DO DESIGN, O. V. (2003). **Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico.** São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- DUARTE JUNIOR, João - Francisco. (2008). **Fundamentos Estéticos da Educação.** São Paulo: Papyrus.
- FONSECA, Joaquim. (1990) **The Yellow Kid: o garoto da camisola amarela.**
- FREIRE, Paulo. (2010). **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa.** São Paulo: Paz e Terra.
- GUIMARÃES, E. (1999). Uma caracterização ampla para a história em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão. In XXII Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação.
- LEITE, Maria Isabel. **Educação e as Linguagens Artístico-Culturais: Processos de Apropriação/Fruição e de Produção/Criação.** In: Fritzen, Celdon & Moreira, Janine. (2008). Educação e Arte: As Linguagens Artísticas na Formação Humana. Campinas: Papyrus.
- LUBART, Todd. (2007). **Psicologia da Criatividade.** Porto Alegre: Artmed.
- LÜDKE, Menga & Andrè, Marli E. D. A. (2010). **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas.** São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda.
- MARTINS, J. B. (1996). **Observação participante: uma abordagem metodológica para a psicologia escolar. Semina: Ciências, Sociedade e Humanidade.**
- PEIXOTO, Maria Cristina dos Santos. (2008). **Cenários de educação através da arte: bordando linguagens criativas na formação de professores (as).** Niterói: Intertexto.
- PRADO, C. C., DE SOUSA JUNIOR, C. E., & PIRES, M. L. (2017). **Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde.** Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde, 11(2).
- OSTROWER, Fayga. (2009). **Criatividade e Processo de Criação.** Petrópolis: Vozes.
- SILVA, Marco. (2010). **Sala de Aula Interativa: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade e cidadania.** São Paulo: Loyola.
- VIGOTSKY, L.S. (2010). **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes.
- \_\_\_\_\_. (2009). **Imaginação e Criação na Infância: ensaio psicológico, apresentação e comentários.** São Paulo: Ática.
- \_\_\_\_\_. (2008). **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes.
- \_\_\_\_\_. (2001). **Psicologia da Arte.** São Paulo: Martins Fontes.